

# **Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Web Menggunakan HTML5 (Studi Kasus : SD Negeri 6 Salatiga)**

**<sup>1)</sup> Adhite Satya Gemilang, <sup>2)</sup> Ramos Somya**

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50771, Indonesia

Email: <sup>1)</sup> 672010062@student.uksw.edu, <sup>2)</sup> ramos.somya@staff.uksw.edu

## **Abstract**

*SD Negeri 6 Salatiga is a school which has an aim to develop the teaching methods to students. At this time, most of the teachers' problem is the lack of social science learning media as the supporting factor in the learning activities about the difference between traditional market and modern market which cause the lack of students' understanding and interest in learning. Based on the existing problems, this study designed a learning application media with the support of HTML5 technology. This application is made by using the current technological developments with the use of HTML5. The use of this application later on to be expected to make the students more attracted in the learning activities. This study indicates that the application can help the students to gain more experience about the process of buying and selling in both traditional and modern markets. Furthermore, this application can also increases the students interest in learning which can improve students' grade.*

**Keywords:** Application, Instructional Media, HTML5

## **Abstrak**

SD Negeri 6 Salatiga merupakan sebuah sekolah yang memiliki tujuan untuk meningkatkan metode pembelajaran kepada siswa. Masalah yang dirasakan oleh guru SD Negeri 6 pada saat ini adalah tidak adanya media pembelajaran IPS penunjang tentang perbedaan pasar tradisional dan pasar modern yang mengakibatkan kurangnya pemahaman dan minat belajar siswa. Berdasarkan masalah yang ada maka pada penelitian dirancang sebuah aplikasi media pembelajaran dengan dukungan teknologi HTML5. Aplikasi dirancang dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini yaitu dengan memanfaatkan fitur-fitur pada HTML5 maka aplikasi akan lebih dinamis dan lebih menarik minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dapat membantu siswa mendapat pengalaman langsung tentang proses jual beli di pasar tradisional dan pasar modern. Selain itu aplikasi yang dirancang juga dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga nilai siswa dapat meningkat.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Media Pembelajaran, HTML5

<sup>1)</sup> Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

<sup>2)</sup> Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.